

DISCIPLINA: Lab. de Programação de Computadores I	CÓDIGO: 2ECOM.002
--	--------------------------

Validade: a partir do 1º Semestre de 2007

Carga Horária: Total: 30 horas-aula Semanal: 02 aulas Créditos: 02

Modalidade: Prática

Classificação do Conteúdo pelas DCN: Básica

Ementa:

Práticas em laboratório dos temas e tópicos abordados na disciplina “Programação de Computadores I”, utilizando uma linguagem de programação.

Curso (s)	Período	Eixo	Natureza
Engenharia de Computação	1	Fundamentos de Engenharia de Computação	Obrigatória
Engenharia Elétrica	1	Computação e Matemática Aplicada	Obrigatória
Engenharia Mecânica	1	Computação e Matemática Aplicada	Obrigatória
Engenharia de Produção Civil	2	Computação e Matemática Aplicada	Obrigatória
Engenharia Mecatrônica	1	Programação de Computadores e Computação Aplicada	Obrigatória
Engenharia de Controle e Automação	1	Computação e Matemática Aplicada	Obrigatória
Engenharia de Materiais	2	Linguagem de Programação e Expressão Gráfica	Obrigatória
Engenharia de Automação Industrial	1	Computação e Matemática Aplicada	Obrigatória

Departamento/Coordenação: Departamento de Computação (DECOM)

INTERDISCIPLINARIEDADES

Pré-requisitos
Co-requisitos
- Programação de Computadores I
Disciplinas para as quais é pré-requisito
- Programação de Computadores II (Eng. de Computação; Eng. Elétrica, Eng. Mecânica, Eng. de Produção Civil, Eng. Mecatrônica, Eng. de Controle e Automação, Eng. de Materiais e Eng. de Automação Industrial) - Sistemas Digitais para Computação (Eng. de Computação) - Computação Gráfica (Eng. de Computação) - Pesquisa Operacional I (Eng. Produção Civil) - Estrutura de dados (Eng. de Controle e Automação) - Linguagens de Programação (Eng. de Controle e Automação, Eng. Mecânica) - Banco de Dados (Eng. de Controle e Automação) - Informática Aplicada I (Eng. de Controle e Automação)
Disciplinas para as quais é co-requisito
- Programação de Computadores I (Eng. de Computação; Eng. Elétrica, Eng. Mecânica, Eng. de Produção Civil, Eng. Mecatrônica, Eng. de Controle e Automação, Eng. de Materiais e Eng. de Automação Industrial)
Transdisciplinariedade (inter-relações desejáveis)

Objetivos: *A disciplina deverá possibilitar ao estudante*

- Conhecer os conceitos lógicos e computacionais que são essenciais para ciência da computação, visando capacitá-lo a formular corretamente um problema computacional e a construir um algoritmo para sua resolução.
- Contribuir para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático abstrato.
- Conhecer os sistemas numéricos e sua aritmética, noções de lógica e álgebra Booleana.

Unidades de ensino		Carga-horária Horas-aula
1	Conceitos básicos de programação: <ul style="list-style-type: none"> • linguagem de programação; • compilador; linguagem de máquina; • sistemas numéricos; • variáveis; • tipos de valores; • introdução ao conceito de função. 	2
2	Operadores e expressões: <ul style="list-style-type: none"> • expressões aritméticas; • operadores de incremento e decremento; • operadores relacionais; • operadores lógicos; • operador condicional; • teste de igualdade. 	2
3	Comandos: <ul style="list-style-type: none"> • leitura de dados; • condição; • repetição. 	4
4	Algoritmos estruturados: <ul style="list-style-type: none"> • fluxograma; • regras de empilhamento e alinhamento. 	1
5	Valores: <ul style="list-style-type: none"> • tipos primitivos • tipos de dados estruturados. • escopo de variáveis • constantes; • vetores; • matrizes; • ponteiros; 	5
6	Funções e procedimentos: <ul style="list-style-type: none"> • passagem de parâmetros por valor; • passagem de parâmetros por referência; • funções recursivas; • macros; • arquivos de cabeçalho. 	6
7	Alocação de memória: <ul style="list-style-type: none"> • alocação estática; • alocação dinâmica. 	4
8	Manipulação de arquivos: <ul style="list-style-type: none"> • arquivo texto; • arquivo binário 	4

9	Introdução às estruturas de dados: <ul style="list-style-type: none">• estruturas de dados contendo ponteiros;• estruturas de dados dinâmicas;• listas simples e duplamente encadeada e circular.	2
Total		30

Bibliografia Básica

- DAMAS, L. **Linguagem C**. 10ª Edição, Editora LTC, 2007.
- Senne, Edson Luiz Fernandes. **Primeiro Curso de Programação em C**. 3. ed. Florianópolis: Editora Visual Books, 2009.
- Medina, M; Fertig, C. **Algoritmos e Programação: Teoria e Prática**. 2ª ed. São Paulo: NOVATEC Editora, 2006.

Bibliografia Complementar

- Forbellone, A. L. V.; Eberspacher, H. F. **Lógica de Programação: a construção de algoritmos e estruturas de dados**. 3ª ed. São Paulo: Prentice-Hall, 2005.
- Mizrahi, V. V. **Treinamento em Linguagem C**. 2ª ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2008.
- Ziviani, N. Projeto de algoritmos: com implementações em Pascal e C. 3ª ed. São Paulo: Cengage Learning, 2011.
- MANZANO, J. A. N. G.; OLIVEIRA, J. F. **Algoritmos: lógica para desenvolvimento de programação de computadores**. 25a. ed. São Paulo: Érica, 2011.
- Sedgewick, R; **Algorithms in C**. 3rd ed. Boston: Addison-Wesley, 1998.

DISCIPLINA: Lab. de Programação de Computadores I | **CÓDIGO:** 2ECOM.002

Período Letivo: 1º Semestre / 2008

Carga Horária: total: 30 h/a Semanal: 02 aulas Créditos: 02

Modalidade: prática

Classificação do Conteúdo pelas DCN: Básica

Ementa:

Sistemas numéricos: representação e aritmética nas bases: decimal, binária, octal e hexadecimal; introdução à lógica; álgebra e funções Booleanas; algoritmos estruturados: tipos de dados e variáveis, operadores aritméticos e expressões aritméticas; operadores lógicos e expressões lógicas; estruturas de controle; entrada e saída de dados; estruturas de dados; organização e manipulação de arquivos.

Objetivos: *A disciplina devesse possibilitar ao estudante*

- Conhecer os conceitos lógicos e computacionais que são essenciais para ciência da computação, visando capacitá-lo a formular corretamente um problema computacional e a construir um algoritmo para sua resolução.
- Contribuir para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático abstrato.
- Conhecer os sistemas numéricos e sua aritmética, noções de lógica e álgebra Booleana.

Departamento/Coordenação: Departamento de Computação (DECOM)

Professor (a):

Técnicas Utilizadas
Aula expositiva em quadro.
Aula com uso de projetor multimídia.
Aulas práticas em laboratório.
Trabalho prático individual.
Trabalho prático em equipe.

Atividades Avaliativas	Valor
Provas práticas	
Trabalhos práticos.	
Total	100

Atividades Complementares:

(atividades não computadas na carga-horária, que contribuam à melhoria do processo ensino-aprendizagem)

Realização de trabalhos práticos individuais e em equipe.

Horário semanal e local para atendimento extraclasse aos alunos:

Local:

Horário semanal:

Bibliografia Básica

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Senne, Edson Luiz Fernandes. Primeiro Curso de Programação em C. 2. ed. Florianópolis: Editora Visual Books, 2006. |
|---|

Bibliografia Complementar

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Medina, M; Fertig, C. Algoritmos e Programação: Teoria e Prática. 2ª ed. São Paulo: NOVATEC Editora, 2006.- Forbellone, A. L. V.; Eberspacher, H. F. Lógica de Programação: a construção de algoritmos e estruturas de dados. 3ª ed. São Paulo: Prentice-Hall, 2005. |
|---|

Bibliografia Adicional:

(relação de textos ou materiais didáticos não constantes do plano de ensino)
--

-

Professor (a) responsável:

Data:

Coordenador (a) do curso:

Data:



Emitido em 04/11/2019

PLANO DE ENSINO Nº 640/2019 - DET (11.01.26.14)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 07/11/2019 09:25)

KECIA ALINE MARQUES FERREIRA

CHEFE

1670931

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <https://sig.cefetmg.br/documentos/> informando seu número: **640**, ano: **2019**, tipo: **PLANO DE ENSINO**, data de emissão: **04/11/2019** e o código de verificação: **dd2465dc5e**